

#4

P21336.P07

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

Applicant : Motumu TORIYAMA et al.

Serial No. : 09/973,037

Group Art Unit: 3713

Filed : October 10, 2001

Examiner: Unknown

For : VIDEO GAME WITH ADDITIVE TRANSLATION DICTIONARIES


CLAIM OF PRIORITY

Commissioner of Patents and Trademarks
Washington, D.C. 20231

Sir:

Applicant hereby claims the right of priority granted pursuant to 35 U.S.C. 119 based upon Japanese Application No. 2001-199990, filed June 21, 2001. As required by 37 C.F.R. 1.55, a certified copy of the Japanese application is being submitted herewith.

Respectfully submitted,
Motumu TORIYAMA et al.


Bruce H. Bernstein
Reg. No. 29,027

Reg. No.
33,329

November 19, 2001
GREENBLUM & BERNSTEIN, P.L.C.
1941 Roland Clarke Place
Reston, VA 20191
(703) 716-1191



日 本 国 特 許 庁
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office

出 願 年 月 日

Date of Application:

2001年 6月29日

出 願 番 号

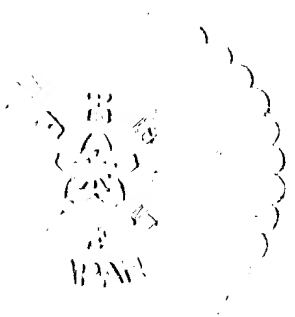
Application Number:

特願2001-199990

出 願 人

Applicant(s):

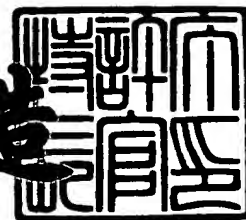
株式会社スクウェア



2001年 9月19日

特 許 庁 長 官
Commissioner,
Japan Patent Office

及 川 耕 造



出証番号 出証特2001-3086517

【書類名】 特許願
【整理番号】 01P00050
【あて先】 特許庁長官
【国際特許分類】 A63F 13/00
【発明者】

【住所又は居所】 東京都目黒区下目黒1丁目8番1号 アルコタワー
株式会社スクウェア内

【氏名】 鳥山 求

【発明者】

【住所又は居所】 東京都目黒区下目黒1丁目8番1号 アルコタワー
株式会社スクウェア内

【氏名】 片野 尚志

【特許出願人】

【識別番号】 391049002

【氏名又は名称】 株式会社スクウェア

【代理人】

【識別番号】 100103757

【弁理士】

【氏名又は名称】 秋田 修

【選任した代理人】

【識別番号】 100093182

【弁理士】

【氏名又は名称】 南野 貞男

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 064460

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【包括委任状番号】 0101055

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 ビデオゲームのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体及びビデオゲームのプログラム及びビデオゲーム処理方法及びビデオゲーム処理装置

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 メモリカードが接続可能なビデオゲーム処理装置におけるビデオゲームのプログラムが記録されたコンピュータ読み取り可能な記録媒体であって、

コンピュータに、

プレイヤの操作に応じて前記メモリカードにゲーム進行に伴って獲得した獲得情報を含むセーブデータを書き込むステップと、

プレイヤの操作に応じて前記メモリカードに書き込まれているセーブデータのそれぞれの獲得情報と、前記ビデオゲーム処理装置の内部メモリに保持されている獲得情報とを比較するステップと、

前記比較するステップの比較結果に応じて前記内部メモリに保持されている獲得情報の未取得部分を前記メモリカードに書き込まれているセーブデータの獲得情報から取得するステップとを実行させるプログラムが記録されたことを特徴とするコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項 2】 前記セーブデータに含まれる獲得情報が変換辞書データであることを特徴とする請求項 1 に記載のコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項 3】 さらに、前記ビデオゲーム処理装置の内部メモリに前記メモリカードの所定のセーブデータを書き込むステップを実行させるプログラムが記録されたことを特徴とする請求項 1 または 2 に記載のコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項 4】 メモリカードが接続可能なビデオゲーム処理装置におけるビデオゲームのプログラムであって、

コンピュータに、

プレイヤの操作に応じて前記メモリカードにゲーム進行に伴って獲得した獲得情報を含むセーブデータを書き込むステップと、

プレイヤーの操作に応じて前記メモリカードに書き込まれているセーブデータのそれぞれの獲得情報と、前記ビデオゲーム処理装置の内部メモリに保持されている獲得情報とを比較するステップと、

前記比較するステップの比較結果に応じて前記内部メモリに保持されている獲得情報の未取得部分を前記メモリカードに書き込まれているセーブデータの獲得情報から取得するステップとを実行させることを特徴とするプログラム。

【請求項 5】 前記セーブデータに含まれる獲得情報が変換辞書データであることを特徴とする請求項 4 に記載のプログラム。

【請求項 6】 さらに、前記ビデオゲーム処理装置の内部メモリに前記メモリカードの所定のセーブデータを書き込むステップを実行させることを特徴とする請求項 4 または 5 に記載のプログラム。

【請求項 7】 メモリカードが接続可能なビデオゲーム処理装置におけるビデオゲーム処理方法であって、

プレイヤーの操作に応じて前記メモリカードにゲーム進行に伴って獲得した獲得情報を含むセーブデータを書き込むステップと、

プレイヤーの操作に応じて前記メモリカードに書き込まれているセーブデータのそれぞれの獲得情報と、前記ビデオゲーム処理装置の内部メモリに保持されている獲得情報とを比較するステップと、

前記比較するステップの比較結果に応じて前記内部メモリに保持されている獲得情報の未取得部分を前記メモリカードに書き込まれているセーブデータの獲得情報から取得するステップとを有することを特徴とするビデオゲーム処理方法。

【請求項 8】 前記セーブデータに含まれる獲得情報が変換辞書データであることを特徴とする請求項 7 に記載のビデオゲーム処理方法。

【請求項 9】 さらに、前記ビデオゲーム処理装置の内部メモリに前記メモリカードの所定のセーブデータを書き込むステップを有することを特徴とする請求項 7 または 8 に記載のビデオゲーム処理方法。

【請求項 10】 ビデオゲーム処理装置であって、

メモリカードが接続可能なビデオゲーム処理装置におけるビデオゲームのプログラムを記憶する記憶手段と、

前記記憶手段から読み出したプログラムを実行するコンピュータと、

前記コンピュータの出力手段として設けられた画面表示用のディスプレイ装置とを備え、

前記コンピュータは、前記プログラムを実行することで、

プレイヤーの操作に応じて前記メモリカードにゲーム進行に伴って獲得した獲得情報を含むセーブデータを書き込み、プレイヤーの操作に応じて前記メモリカードに書き込まれているセーブデータのそれぞれの獲得情報と、前記ビデオゲーム処理装置の内部メモリに保持されている獲得情報とを比較し、前記比較した比較結果に応じて前記内部メモリに保持されている獲得情報の未取得部分を前記メモリカードに書き込まれているセーブデータの獲得情報から取得することを特徴とするビデオゲーム処理装置。

【請求項 1 1】 前記セーブデータに含まれる獲得情報に変換辞書データであることを特徴とする請求項 1 0 に記載のビデオゲーム処理装置。

【請求項 1 2】 前記コンピュータは、さらに、前記ビデオゲーム処理装置の内部メモリに前記メモリカードの所定のセーブデータを書き込むことを特徴とする請求項 1 0 または 1 1 に記載のビデオゲーム処理装置。

【発明の詳細な説明】

【0 0 0 1】

【発明の属する技術分野】

本発明は、メモリカードが接続可能なビデオゲーム処理装置におけるビデオゲームのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体及びビデオゲームのプログラム及びビデオゲーム処理方法及びビデオゲーム処理装置に関する。

【0 0 0 2】

【従来の技術】

コンピュータを用いたビデオゲームのジャンルの一つに、ロールプレイングゲーム（以下、RPGと称する）が知られている。RPGにおいては、プレイヤーに代わってゲーム上でキャラクターが役割を演じ、プレイヤーが操作するキャラクター（以下、プレイヤーキャラクターと称する）を通じて擬似的な冒険を体験しながらスト

ーリーを展開していくものが一般的である。多くの場合、仮想空間に形成される各設定ゾーンには、プレイヤーキャラクタと敵対するキャラクタ（以下、敵キャラクタと称する）がそれぞれに設定されている。プレイヤーキャラクタが各ゾーンに進み、ストーリー上の目的の達成を妨げる敵キャラクタとプレイヤーキャラクタとが戦い、敵キャラクタをプレイヤーキャラクタが倒すことでストーリーが展開される。

【 0 0 0 3 】

なお、プレイヤーキャラクタは、キーパッド上のボタンやジョイスティック等により操作される。このキーパッドに対してなされる操作に応答してプレイヤーキャラクタが移動すると共に、所定の動作を行う。また、ストーリーの進行上、バトルシーン等のイベントが多数配されている。このイベントにおいてプレイヤーにより選択操作がなされることによりゲームが進行する。

【 0 0 0 4 】

また、従来の R P G 用のビデオゲーム処理装置においては、ゲームを途中で中止する場合でも、中止直前の状態で再開できるように、また、異なる場所に設置されたビデオゲーム処理装置においても同一の条件でゲームを開始できるようにメモ리카ードが接続可能なものが知られている。このような装置では、必要に応じてゲーム進行過程において発生した諸データや各種設定データをセーブデータとして複数回にわたってメモ리카ードに格納することができる。

【 0 0 0 5 】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、従来のビデオゲームにおいては、メモ리카ードの利用方法が画一的で、メモ리카ードを有効に利用していない問題点を有していた。また、ゲーム進行上で重要な役割を果たす情報等を取得できなかったり、取得し忘れてしまった場合には、最初からか、もしくは、そのシーン近傍でのセーブデータを読み出して再プレイするしか方法がなく、興趣性を損なう場合があった。このため、メモ리카ードを多目的に利用できるようにし、効率的にゲームを進行させることができるビデオゲームが要望されている。

【 0 0 0 6 】

本発明の目的は、上述した問題を鑑みなされたものであって、メモリカードを多目的に利用できると共に、効率的にゲームを進行させることができ、興趣性の低下を防止することが可能なビデオゲームのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体及びビデオゲームのプログラム及びビデオゲーム処理方法及びビデオゲーム処理装置を提供することにある。

【 0 0 0 7 】

【課題を解決するための手段】

上述した課題を解決し、上記目的を達成するため、本発明の第 1 の態様は、メモリカードが接続可能なビデオゲーム処理装置におけるビデオゲームのプログラムが記録されたコンピュータ読み取り可能な記録媒体であって、コンピュータに、プレイヤの操作に応じて前記メモリカードにゲーム進行に伴って獲得した獲得情報を含むセーブデータを書き込むステップと、プレイヤの操作に応じて前記メモリカードに書き込まれているセーブデータのそれぞれの獲得情報と、前記ビデオゲーム処理装置の内部メモリに保持されている獲得情報とを比較するステップと、前記比較するステップの比較結果に応じて前記内部メモリに保持されている獲得情報の未取得部分を前記メモリカードに書き込まれているセーブデータの獲得情報から取得するステップとを実行させるプログラムが記録されたことを要旨としている。

【 0 0 0 8 】

この第 1 の態様によれば、メモリカードを多目的に利用できると共に、効率的にゲームを進行させることができ、興趣性の低下を防止することが可能な記録媒体を提供することができる。

【 0 0 0 9 】

この第 1 の態様では、前記セーブデータに含まれる獲得情報が変換辞書データであるようにしても良い。このことにより、実際にプレイしなくとも、必要とされる変換辞書データの未取得部分のみをメモリカードから簡便かつ容易に取得することができ、興趣性の低下を防止することが可能な記録媒体を提供することができる。

【 0 0 1 0 】

また、この第1の態様では、さらに、前記ビデオゲーム処理装置の内部メモリに前記メモリカードの所定のセーブデータを書き込むステップを実行させるプログラムが記録されるようにしても良い。このことにより、同一の条件でゲームを再開でき、然も、実際にプレイしなくとも、必要とされる獲得情報の未取得部分のみをメモリカードから簡便かつ容易に取得することが可能な記録媒体を提供することができる。

【0011】

本発明の第2の態様は、メモリカードが接続可能なビデオゲーム処理装置におけるビデオゲームのプログラムであって、コンピュータに、プレイヤの操作に応じて前記メモリカードにゲーム進行に伴って獲得した獲得情報を含むセーブデータを書き込むステップと、プレイヤの操作に応じて前記メモリカードに書き込まれているセーブデータのそれぞれの獲得情報と、前記ビデオゲーム処理装置の内部メモリに保持されている獲得情報とを比較するステップと、前記比較するステップの比較結果に応じて前記内部メモリに保持されている獲得情報の未取得部分を前記メモリカードに書き込まれているセーブデータの獲得情報から取得するステップとを実行させることを要旨としている。

【0012】

この第2の態様によれば、メモリカードを多目的に利用できると共に、効率的にゲームを進行させることができ、興趣性の低下を防止することが可能になる。

【0013】

この第2の態様では、前記セーブデータに含まれる獲得情報が変換辞書データであるようにしても良い。このことにより、実際にプレイしなくとも、必要とされる変換辞書データの未取得部分のみをメモリカードから簡便かつ容易に取得することができ、興趣性の低下を防止することが可能になる。

【0014】

また、この第2の態様では、さらに、前記ビデオゲーム処理装置の内部メモリに前記メモリカードの所定のセーブデータを書き込むステップを実行させるようにしても良い。このことにより、同一の条件でゲームを再開でき、然も、実際にプレイしなくとも、必要とされる獲得情報の未取得部分のみをメモリカードから

簡便かつ容易に取得することが可能になる。

【 0 0 1 5 】

本発明の第 3 の態様は、メモリカードが接続可能なビデオゲーム処理装置におけるビデオゲーム処理方法であって、プレイヤの操作に応じて前記メモリカードにゲーム進行に伴って獲得した獲得情報を含むセーブデータを書き込むステップと、プレイヤの操作に応じて前記メモリカードに書き込まれているセーブデータのそれぞれの獲得情報と、前記ビデオゲーム処理装置の内部メモリに保持されている獲得情報とを比較するステップと、前記比較するステップの比較結果に応じて前記内部メモリに保持されている獲得情報の未取得部分を前記メモリカードに書き込まれているセーブデータの獲得情報から取得するステップとを有することを要旨としている。

【 0 0 1 6 】

この第 3 の態様によれば、メモリカードを多目的に利用できると共に、効率的にゲームを進行させることができ、興趣性の低下を防止することが可能になる。

【 0 0 1 7 】

この第 3 の態様では、前記セーブデータに含まれる獲得情報が変換辞書データであるようにしても良い。このことにより、実際にプレイしなくとも、必要とされる変換辞書データの未取得部分のみをメモリカードから簡便かつ容易に取得することができ、興趣性の低下を防止することが可能になる。

【 0 0 1 8 】

また、この第 3 の態様では、さらに、前記ビデオゲーム処理装置の内部メモリに前記メモリカードの所定のセーブデータを書き込むステップを有するようにしても良い。このことにより、同一の条件でゲームを再開でき、然も、実際にプレイしなくとも、必要とされる獲得情報の未取得部分のみをメモリカードから簡便かつ容易に取得することが可能になる。

【 0 0 1 9 】

本発明の第 4 の態様は、ビデオゲーム処理装置であって、メモリカードが接続可能なビデオゲーム処理装置におけるビデオゲームのプログラムを記憶する記憶手段と、前記記憶手段から読み出したプログラムを実行するコンピュータと、前

記コンピュータの出力手段として設けられた画面表示用のディスプレイ装置とを備え、前記コンピュータは、前記プログラムを実行することで、プレイヤーの操作に応じて前記メモリカードにゲーム進行に伴って獲得した獲得情報を含むセーブデータを書き込み、プレイヤーの操作に応じて前記メモリカードに書き込まれているセーブデータのそれぞれの獲得情報と、前記ビデオゲーム処理装置の内部メモリに保持されている獲得情報とを比較し、前記比較した比較結果に応じて前記内部メモリに保持されている獲得情報の未取得部分を前記メモリカードに書き込まれているセーブデータの獲得情報から取得することを要旨としている。

【 0 0 2 0 】

この第4の態様によれば、メモリカードを多目的に利用できると共に、効率的にゲームを進行させることができ、興趣性の低下を防止することが可能になる。

【 0 0 2 1 】

この第4の態様では、前記セーブデータに含まれる獲得情報が変換辞書データであるようにしても良い。このことにより、実際にプレイしなくとも、必要とされる変換辞書データの未取得部分のみをメモリカードから簡便かつ容易に取得することができ、興趣性の低下を防止することが可能になる。

【 0 0 2 2 】

また、この第4の態様では、前記コンピュータは、さらに、前記ビデオゲーム処理装置の内部メモリに前記メモリカードの所定のセーブデータを書き込むようにしても良い。このことにより、同一の条件でゲームを再開でき、然も、実際にプレイしなくとも、必要とされる獲得情報の未取得部分のみをメモリカードから簡便かつ容易に取得することが可能になる。

【 0 0 2 3 】

【発明の実施の形態】

以下、本発明の一実施形態について添付図面を参照して説明する。図1は、本発明の一実施形態の全体構成を示すブロック図である。

【 0 0 2 4 】

先ず、本発明の一実施形態に係わるビデオゲーム機について説明する。ゲーム機10は、ゲーム機本体11と、ゲーム機本体11の入力側に接続されるキーパ

ッド 5 0 とにより構成され、C R T (Cathode Ray Tube)、スピーカ等を有するテレビジョンセット 1 0 0 がゲーム機本体 1 1 の出力側に接続される。

【 0 0 2 5 】

ゲーム機本体 1 1 は、C P U (Central Processing Unit) 1 2 と、R O M (Read Only Memory) 1 3 と、R A M (Random Access Memory) 1 4 と、ハードディスクドライブ 1 5 と、グラフィック処理部 1 6 と、サウンド処理部 1 7 と、ディスクドライブ 1 8 と、通信インターフェース部 1 9 と、メモ리카ード・リーダー・ライタ 2 0 と、入力インターフェース部 2 1 とを有すると共に、これらを相互に接続するバス 2 2 とを有している。また、ゲーム機本体 1 1 は、入力インターフェース部 2 1 を介して操作入力部としてのキーパッド 5 0 に接続される。

【 0 0 2 6 】

キーパッド 5 0 の上部には、十字キー 5 1 と、ボタン群 5 2 等とが配設されており、ボタン群 5 2 には、○ボタン 5 2 a、×ボタン 5 2 b、△ボタン 5 2 c 及び□ボタン 5 2 d が含まれる。また、十字キー 5 1 が配設される基部と、ボタン群 5 2 とが配設される基部との連結部には、セレクトボタン 5 5 が配設されている。なお、キーパッド 5 0 の側部にも R 1 ボタン 5 6 や L 1 ボタン 5 3 等の複数のボタンが配設されている。

【 0 0 2 7 】

キーパッド 5 0 は、十字キー 5 1、○ボタン 5 2 a、×ボタン 5 2 b、△ボタン 5 2 c、□ボタン 5 2 d、セレクトボタン 5 5、R 1 ボタン 5 6 及び L 1 ボタン 5 3 等のそれぞれと連係するスイッチを備え、各ボタンに対して押圧力が加えられると、その対応したスイッチがオンする。このスイッチのオン／オフに応じた検出信号がキーパッド 5 0 において生成される。

【 0 0 2 8 】

キーパッド 5 0 において生成された検出信号が入力インターフェース部 2 1 に供給され、キーパッド 5 0 からの検出信号が入力インターフェース 2 1 を介されることによりキーパッド 5 0 上のどのボタンがオンされたかを示す検出情報となる。このようにキーパッド 5 0 に対してなされたユーザによる操作指令がゲーム機本体 1 1 に与えられる。

【0029】

CPU12は、ROM13に格納されているオペレーティングシステムを実行して装置全体を集中制御し、RAM14のプログラム領域に格納されているビデオゲームのプログラムを実行する。また、CPU12は、キーパッド50の操作状態を入力インターフェース21を介して監視し、必要に応じてRAM14のプログラム領域に格納されているビデオゲームのプログラムを実行すると共に、必要に応じてゲームの進行過程において派生した諸データをRAM14の所定の領域に格納する。ROM13には、EEPROM(Electrically Erasable and Programmable Read Only Memory)が含まれ、EEPROMには、電源遮断時においても記憶保持する必要があるRAM14の所定データが電源遮断の前の段階において格納される。

【0030】

RAM14は、主にプログラム領域と、画像データ領域と、音声データ領域とを有し、また、その他のデータを格納する領域とを有する。これら各領域には、ディスクドライブ18によりDVDやCD-ROM等のディスク30から読み取ったプログラムデータ、画像データ、音声データ、その他のデータがそれぞれに格納される。

【0031】

また、RAM14は、ワークエリアとしても用いられ、その他のデータを格納する領域には、ゲームの進行過程において派生した諸データも格納される。なお、ディスク30から読み取ったプログラムデータ、画像データ、音声データ、その他のデータをハードディスクドライブ15に格納することもでき、一旦ハードディスクドライブ15に格納されたプログラムデータ、画像データ、音声データ、その他のデータを必要に応じてRAM14に転送するようにしても良く、また、RAM14に一旦格納されたゲームの進行過程において派生した諸データをハードディスクドライブ15に転送して格納するようにしても良い。

【0032】

グラフィック処理部16は、VRAM23に画像データ格納用のバッファメモリとしてのフレームバッファを含み、プログラム実行に伴うCPU12からの制

御情報によってフレームバッファに格納された画像データに基づいてビデオ信号を生成し、ビデオ信号をテレビジョンセット100に出力する。これより、テレビジョンセット100の画面表示部101にフレームバッファに格納された画像データによる画面表示が行われる。

【0033】

サウンド処理部17は、BGM、キャラクタ間の会話及び効果音等の音声信号を生成する機能を有するものである。サウンド処理部17は、プログラム実行に伴うCPU12からの制御情報によってRAM14に記憶されたデータに基づいて音声信号を含むサウンド信号としてテレビジョンセット100のスピーカ102に出力する。

【0034】

テレビジョンセット100は、画面表示部101と、スピーカ102とを有し、ゲーム機本体11からのビデオ信号（映像信号）や、サウンド信号に基づいてビデオゲームの内容に応じた映像（画像）表示と音声出力を行う。

【0035】

ディスクドライブ18は、記録媒体であるディスク（DVDやCD-ROM）30を着脱自在にセットすることが可能な構成とされ、ディスク30に格納されているビデオゲームのプログラムデータ、画像データ、音声データ、その他のデータを読み取る。

【0036】

通信インターフェース部19は、ネットワーク110と接続され、他の場所に設置されているサーバ等のデータ蓄積装置や情報処理装置との間においてデータ通信を行って各種データを取得する。なお、上述したRAM14に格納されるビデオゲームのプログラムデータ、画像データ、音声データ、その他のデータをネットワーク110及び通信インターフェース部19を介して取得するようにしても良い。

【0037】

メモ리카ード・リーダー・ライタ20は、メモ리카ード31を着脱自在にセットすることが可能な構成とされ、ビデオゲームの途中経過セーブデータやビデオゲ

ームの環境設定データ等の比較的容量の少ないデータをメモリカード 3 1 に書き込む。

【 0 0 3 8 】

本発明の一実施形態に係わる記録媒体、つまり、ディスク 3 0 には、メモリカードが接続可能なビデオゲーム処理装置におけるビデオゲームのプログラムが記録され、コンピュータ（CPU 1 2 及びその周辺デバイス）により読み取り可能である。このコンピュータは、プレイヤーの操作に応じてメモリカード 3 1 にゲーム進行に伴って獲得した獲得情報を含むセーブデータを書き込むステップと、プレイヤーの操作に応じてメモリカード 3 1 に書き込まれているセーブデータのそれぞれの獲得情報と、RAM 1 4 に保持されている獲得情報とを比較するステップと、比較した比較結果に応じて RAM 1 4 に保持されている獲得情報の未取得部分をメモリカード 3 1 に書き込まれているセーブデータの獲得情報から取得するステップとを実行することができ、さらに、RAM 1 4 にメモリカード 3 1 の所定のセーブデータを書き込むステップをも実行することができる。

【 0 0 3 9 】

従って、ゲーム機本体 1 1 は、CPU 1 2 及び各部のメモリに格納されたデータに基づくソフトウェア処理により従来のビデオゲームを実施するのに必要な機能の他に、特徴的な機能としてプレイヤーの操作に応じてメモリカード 3 1 にゲーム進行に伴って獲得した獲得情報を含むセーブデータを書き込む機能と、プレイヤーの操作に応じてメモリカード 3 1 に書き込まれているセーブデータのそれぞれの獲得情報と、RAM 1 4 に保持されている獲得情報とを比較する機能と、比較した比較結果に応じて RAM 1 4 に保持されている獲得情報の未取得部分をメモリカード 3 1 に書き込まれているセーブデータの獲得情報から取得する機能とを備え、また、RAM 1 4 にメモリカード 3 1 の所定のセーブデータを書き込む機能をも備える。

【 0 0 4 0 】

このため、メモリカードを多目的に利用できると共に、効率的にゲームを進行させることができ、興趣性の低下を防止することが可能なビデオゲームを実現することができる。なお、これらの機能をソフトウェア処理により実現せずに、専

用のハードウェアを設けて実現するようにしても良い。

【 0 0 4 1 】

次に、上述したように構成される一実施形態の動作について説明する。図 2 は、上述した一実施形態における動作の特徴的な部分を概念的に示す説明図である。また、図 3 は、上述した一実施形態における全体的な動作の処理手順を示す一例としての概略フローチャートである。なお、図 3 における各ステップには、参照符号としてステップ S 1 ～ステップ S 2 1 が付されている。

【 0 0 4 2 】

ここで、先ず、上述した一実施形態における動作の特徴的な部分について図 2 を参照して説明する。図 2 に示すようにメモリカード 3 1 には、複数の途中経過セーブデータが格納されている。この説明においては、途中経過セーブデータ（以降、単にセーブデータと呼ぶ）のそれぞれには、中断されたゲームデータと、キャラクターデータと、ゲームの進行に伴って獲得された変換辞書データとが含まれる。

【 0 0 4 3 】

なお、ゲームデータには、ゲームの進行箇所及びプレイヤキャラクタの現在位置等を示す情報が含まれる。キャラクターデータには、各パラメータ等のキャラクタの状態を示す情報や、各種設定情報が含まれる。変換辞書データは、ゲーム進行過程において用いられる仮想言語を翻訳するためのデータである。

【 0 0 4 4 】

一方、ゲーム機本体 1 1 のメインメモリ（RAM 1 4）の所定のデータ領域には、現在進行中のゲームデータと、ゲームの進行に伴って獲得された変換辞書データとが格納されている。そして、ゲーム進行過程において、変換辞書読み出し要求が発生すると、各セーブデータの変換辞書データとメインメモリの変換辞書データの対応する各部分が比較され、その比較結果に応じてメインメモリ側の変換辞書データの未取得部分がメモリカード 3 1 側の変換辞書データから取得される。このため、実際にプレイしなくとも、必要とされる獲得情報の未取得部分のみをメモリカードから簡便かつ容易に取得することができる。

【 0 0 4 5 】

次に、このような特徴を有する一実施形態の全体的な動作について図 3 を参照して説明する。先ず、図 3 においては省略されているが、電源が投入されると、ブートプログラムが読み出され、各部が初期化され、ゲームを開始するための処理がなされる。つまり、ディスクドライブ 1 8 により、ディスク（DVD や CD-ROM）3 0 に格納されているビデオゲームのプログラムデータ、画像データ、音声データ、その他のデータが読み取られ、各データが RAM 1 4 に格納されると共に、必要に応じて ROM 1 3 の EEPROM、ハードディスクドライブ 1 5、または、メモリカード 3 1 等の書き込み可能な不揮発性メモリに格納されている所定のデータが読み出され、RAM 1 4 に格納される。

【 0 0 4 6 】

そして、実際のゲームの進行に先立って各種設定がなされてステップ S 1 に移行する。ステップ S 1 において、ニューゲームスタートが選択設定されたか否かが判定され、ニューゲームスタートが選択設定されていないと判定された場合には、ステップ S 2 に移行し、ロードスタートが選択設定されたか否かが判定される。ロードスタートが選択設定されていないと判定された場合には、再びステップ S 1 に戻され、ステップ S 1 及びステップ S 2 の処理が繰り返されて待機状態になる。

【 0 0 4 7 】

この状態で以て、ステップ S 1 において、ニューゲームスタートが選択設定されたと判定された場合には、ステップ S 3 に移行し、制御用のパラメータ a が 0 にセットされる。そして、ステップ S 4 に移行し、RAM 1 4 のワークエリアに所定のデータが生成されて書き込まれてステップ S 8 に移行し、初めてゲーム進行可能な状態になる。なお、この状態においては、当然、ゲーム進行に伴って獲得される変換辞書データは、全て未取得である。

【 0 0 4 8 】

また、ステップ S 1 及びステップ S 2 の処理が繰り返される待機状態で以てステップ S 2 において、ロードスタートが選択設定されたと判定された場合には、ステップ S 6 に移行し、制御用のパラメータ a が 1 にセットされる。そして、ステップ S 7 に移行し、メモリカード 3 1 に格納されているセーブデータの内で選

択された所定のものが読み出され、R A M 1 4 のワークエリアに書き込まれてステップ S 8 に移行し、初めてゲーム進行可能な状態になる。なお、この状態においては、当然、ゲーム進行に伴って獲得される変換辞書データは、読み込んだセーブデータに含まれているものである。

【 0 0 4 9 】

ステップ S 8 に移行し、ゲームが進行されると、移動シーン、バトルシーンまたはその他のシーン等の内の一つのシーンになり、各種処理が実施される。例えば、移動シーンに移行すると、移動操作の受け付け状態になり、受け付けた移動操作に応じて移動処理がなされる。そして、移動処理に伴って逐次派生するプレイヤーキャラクタの位置情報に基づいて移動情報が生成される。

【 0 0 5 0 】

また、バトルシーンに移行すると、バトル操作の受け付け状態になり、そして、ステップ S 8 において、受け付けたバトル操作に応じたバトル処理がなされ、受け付けたバトル操作に応じてバトル処理がなされる。そして、バトル処理に伴って逐次諸情報が生成される。さらに、その他（会話、買物または拾得等）シーンに移行すると、各シーンに応じた処理がなされ、その処理に応じたその他の諸情報が生成される。

【 0 0 5 1 】

上述したように各シーンに応じて生成された諸情報が R A M 1 4 に格納されると共に、これら諸情報に基づいて行動評価処理がなされる。具体的には、数値化が必要な情報に対しては、予め用意されている変換テーブルが用いられて数値化がなされ、また、重み付けが必要な情報に対しては、所定の係数が乗算されてそれらの数値が合計されて得点が計算される。そして、算出された得点が R A M 1 4 の所定のデータ領域に格納されている旧得点に加算され、再び所定のデータ領域に格納されることにより評価情報としての得点が逐次更新される。

【 0 0 5 2 】

このようにゲームが進行され、例えば、プレイヤーキャラクタが所定の設定ゾーンに移動し、画面内に配置された所定の表示体に近接すると、ゲーム進行が一時中断されて、ステップ S 9 に移行する。ステップ S 9 において、変換辞書データ

の読み出し要求が発生したか否かが判定され、変換辞書データの読み出し要求が発生していないと判定された場合には、ステップ S 1 0 に移行する。ステップ S 1 0 において、セーブ要求が発生したか否かが判定され、セーブ要求が発生していないと判定された場合には、そのままステップ S 2 1 に移行する。そして、ゲーム終了であるか否かが判定され、ゲーム終了でないと判定された場合には、再びステップ S 8 に戻され、ゲームの進行が続行される。

【 0 0 5 3 】

一方、ステップ S 9 において、変換辞書データの読み出し要求が発生していると判定された場合には、ステップ S 1 1 に移行し、メモリカードの接続用のスロットの選択受け付け状態になる。そして、ステップ S 1 2 において、確定操作が完了したか否かが判定され、確定操作が完了したと判定された場合にのみステップ S 1 3 に移行する。

【 0 0 5 4 】

図 4 は、変換辞書データの読み出し要求が発生した時点での表示画面の一例を示す。図 4 において 4 0 1 で示されるのがゲームを一時中断させて、データの書き込み／読み出し処理に移行するための機能を有した表示体である。また、図 4 において 4 0 2 で示されるのがプレイヤーキャラクタである。

【 0 0 5 5 】

図 4 に示すように表示体 4 0 1 に対して所定の距離までプレイヤーキャラクタ 4 0 2 が近接すると、ゲームが一時中断される。そして、プレイヤーの操作、または、ゲームの得点等により、変換辞書データの読み出し要求が発生すると、図 4 に示すように表示画面の略々中央にウィンドウ 4 0 3 が開かれ、コメントと、スロット選択用の表示がなされる。スロットの選択操作は、例えば、十字キー 5 1 によりカーソル 4 0 4 が移動され、「スロット 1」もしくは「スロット 2」の所定の位置で以て○ボタン 5 2 a が押されると、確定操作がなされたものとしてステップ S 1 3 に移行する。

【 0 0 5 6 】

ステップ S 1 3 に移行すると、メモリカード 3 1 に格納されているセーブデータのそれぞれの変換辞書データが読み出される。そして、ステップ S 1 4 におい

て、制御パラメータが ($a = 0$) であるか否かが判定され、($a = 0$)、即ち、ニューゲームスタートである場合には、そのまま、RAM 14 にセーブデータのそれぞれの変換辞書データが一旦書き込まれる。

【0057】

そして、書き込まれたセーブデータの変換辞書データの内の一つが選択され、その選択された変換辞書データと他の変換辞書データとが比較され、差異がある部分が未取得部分と判定されて、その部分のデータが他の変換辞書データから取得され、新たな変換辞書データが生成される。この生成された変換辞書データが RAM 14 の変換辞書データを格納する所定の領域に格納されてステップ S 21 に移行する。そして、ゲーム終了であるか否かが判定され、ゲーム終了でないと判定された場合には、再びステップ S 8 に戻され、ゲームの進行が続行される。

【0058】

また、ステップ S 14 において、制御パラメータが ($a = 0$) でないと判定された場合、即ち、ロードスタートである場合には、ステップ S 16 に移行する。ステップ S 16 に移行すると、ゲーム開始時にロードされたセーブデータの辞書変換データと、メモ리카ード 31 のそれぞれの変換辞書データとが比較され、差異がある部分が未取得部分と判定される。そして、ステップ S 17 において、その判定結果に応じて未取得部分のデータがメモ리카ード 31 のそれぞれの変換辞書データから取得され、新たな変換辞書データが生成される。そして、この生成された変換辞書データが RAM 14 の変換辞書データを格納する所定の領域に格納されてステップ S 21 に移行する。そして、ゲーム終了であるか否かが判定され、ゲーム終了でないと判定された場合には、再びステップ S 8 に戻され、ゲームの進行が続行される。

【0059】

一方、ステップ S 10 において、セーブ要求が発生していると判定された場合には、ステップ S 18 に移行し、メモ리카ードの接続用のスロットの選択受け付け状態になる。そして、ステップ S 19 において、確定操作が完了したか否かが判定され、確定操作が完了したと判定された場合にのみステップ S 20 に移行する。

【0060】

ステップS20に移行すると、その時点でのゲーム進行状態が再現できるようにそのプレイヤーキャラクタの現在位置での各データ（中断されたゲームデータ、キャラクタデータ及びゲームの進行に伴って獲得された変換辞書データ等）がセーブデータとしてメモリカード31に書き込まれる。メモリカード31への書き込みが完了すると、ステップS21に移行し、ゲーム終了であるか否かが判定され、ゲーム終了でないと判定された場合には、再びステップS8に戻され、ゲームの進行が継続される。

【0061】

従って、上述した一実施形態は、以下の効果を奏する。その第1の効果は、メモリカードを多目的に利用できると共に、効率的にゲームを進行させることができ、興趣性の低下を防止することが可能になる点にある。また、第2の効果は、同一の条件でゲームを再開でき、然も、実際にプレイしなくとも、必要とされる変換辞書データの未取得部分のみをメモリカードから簡便かつ容易に取得することができ、興趣性の低下を防止することが可能になる点にある。

【0062】

次に、他の実施形態について説明する。上述した一実施形態においては、変換辞書データを対象としてメモリカードからのデータの読み出しと内部メモリのデータの生成とを実行する場合について説明したが、他のゲーム進行に伴って獲得される諸データに対しても同様に適用することができる。

【0063】

また、上述した一実施形態においては、データの書き込み／読み出し処理に移行するための機能を有した表示体にプレイヤーキャラクタが近接してプレイヤーにより所定の操作がなされるか、または、ゲームの得点が所定値以上である場合に、変換辞書データの読み出し要求が発生する場合について説明したが、所定のボタンに機能を付与して、随時、メモリカードからの変換辞書データの読み出しと内部メモリの変換辞書データの生成とができるようにしても良い。また、ゲームの得点以外に、ゲーム進行に伴って発生する各種情報に関連させて変換辞書データの読み出し要求を発生させるようにしても良い。

【0064】

さらに、上述した一実施形態においては、単にゲーム機本体側で読み取り要求が発生した場合に、そのまま要求されるデータを転送する場合について説明したが、メモリカードに格納されるセーブデータに読み取り禁止を示す情報を付加するようにしてゲーム機本体側からの読み出し要求を拒絶できるようにし、書き込みされたセーブデータを管理するようにしても良い。

【0065】

なお、本発明が上記各実施形態に限定されず、本発明の技術思想の範囲内において、各実施形態は適宜変更され得ることは明らかである。例えば、本発明に係わる方法における複数のステップは、本発明の趣旨または範囲から逸脱しない範囲でその順番を変更することができる。また、各図における同一の構成要素には同一の参照符号が付されている。

【0066】

【発明の効果】

以上説明したように、本発明によれば、メモリカードを多目的に利用できると共に、効率的にゲームを進行させることができ、興趣性の低下を防止することが可能になる。

【図面の簡単な説明】

【図1】

本発明の一実施形態の全体構成を示すブロック図である。

【図2】

本発明の一実施形態の動作の特徴的な部分を概念的に示す説明図である。

【図3】

本発明の一実施形態の全体的な動作の説明に用いるフローチャートである。

【図4】

本発明の一実施形態における表示画面の一例を示す説明図である。

【符号の説明】

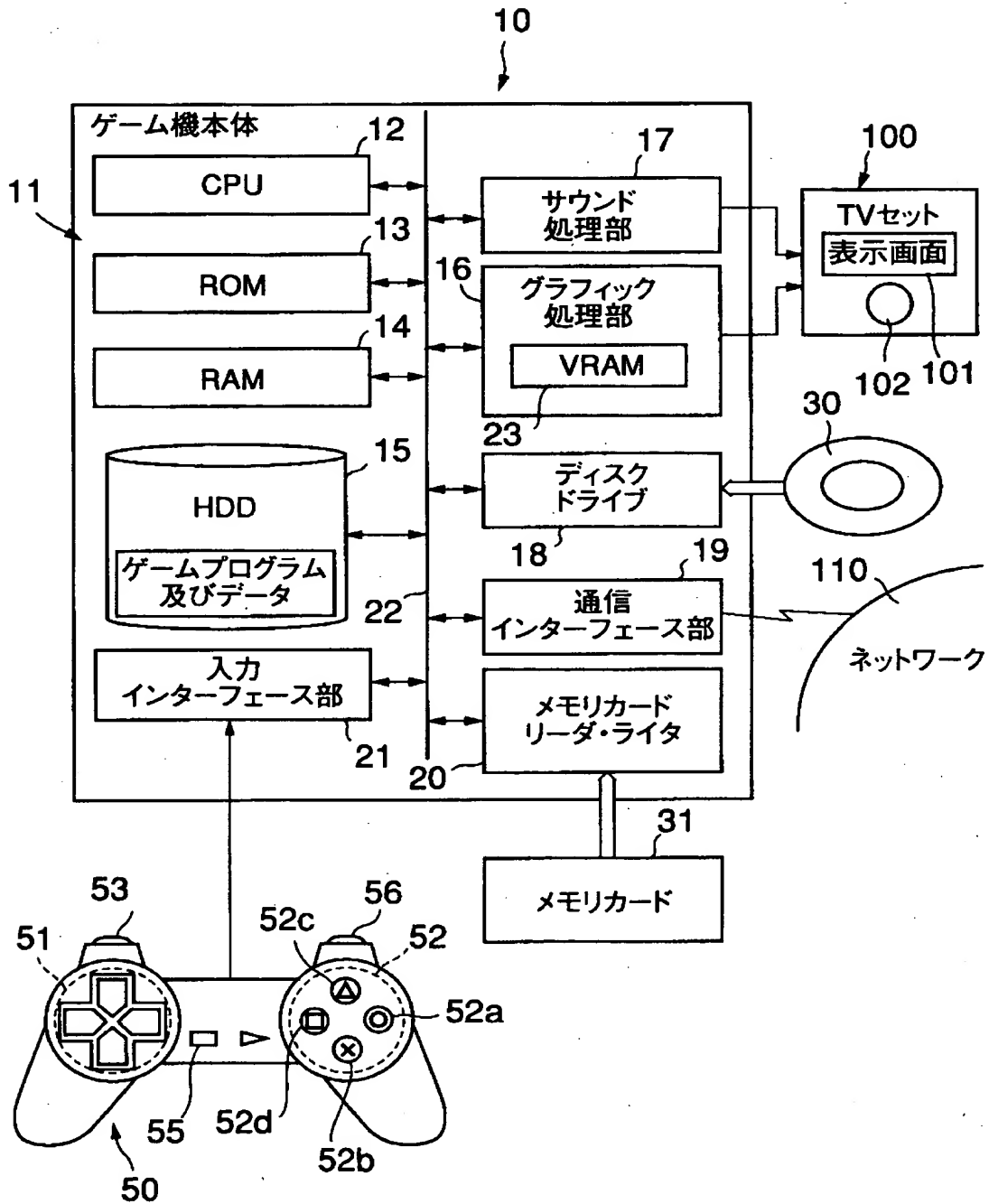
10 ゲーム機

11 ゲーム機本体

- 1 2 CPU
- 1 3 ROM
- 1 4 RAM
- 1 5 ハードディスクドライブ
- 1 6 グラフィック処理部
- 1 7 サウンド処理部
- 1 8 ディスクドライブ
- 2 1 入力インターフェース部
- 3 0 ディスク
- 5 0 キーパッド
- 5 1 十字キー
- 5 2 ボタン群
 - 5 2 a ○ボタン
 - 5 2 b ×ボタン
 - 5 2 c △ボタン
 - 5 2 d □ボタン
- 5 3 L 1 ボタン
- 5 5 セレクトボタン
- 5 6 R 1 ボタン
- 1 0 0 テレビジョンセット
 - 1 0 1 画面表示部
 - 4 0 1 表示体
 - 4 0 2 プレイヤキャラクタ
 - 4 0 3 ウィンドウ
 - 4 0 4 カーソル

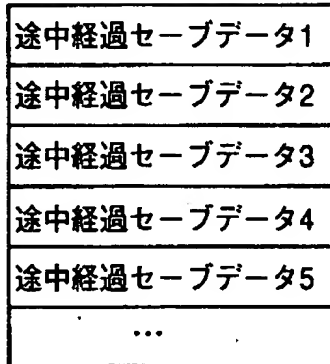
【書類名】 図面

【図1】



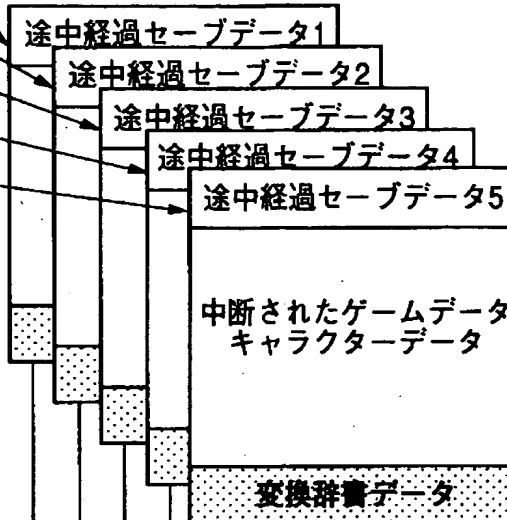
【図 2】

● メモリーカード

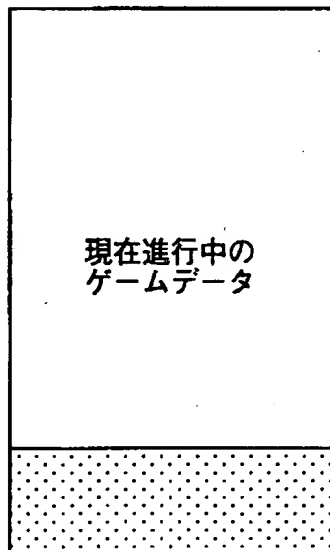


31

● メモリーカード内、各データ



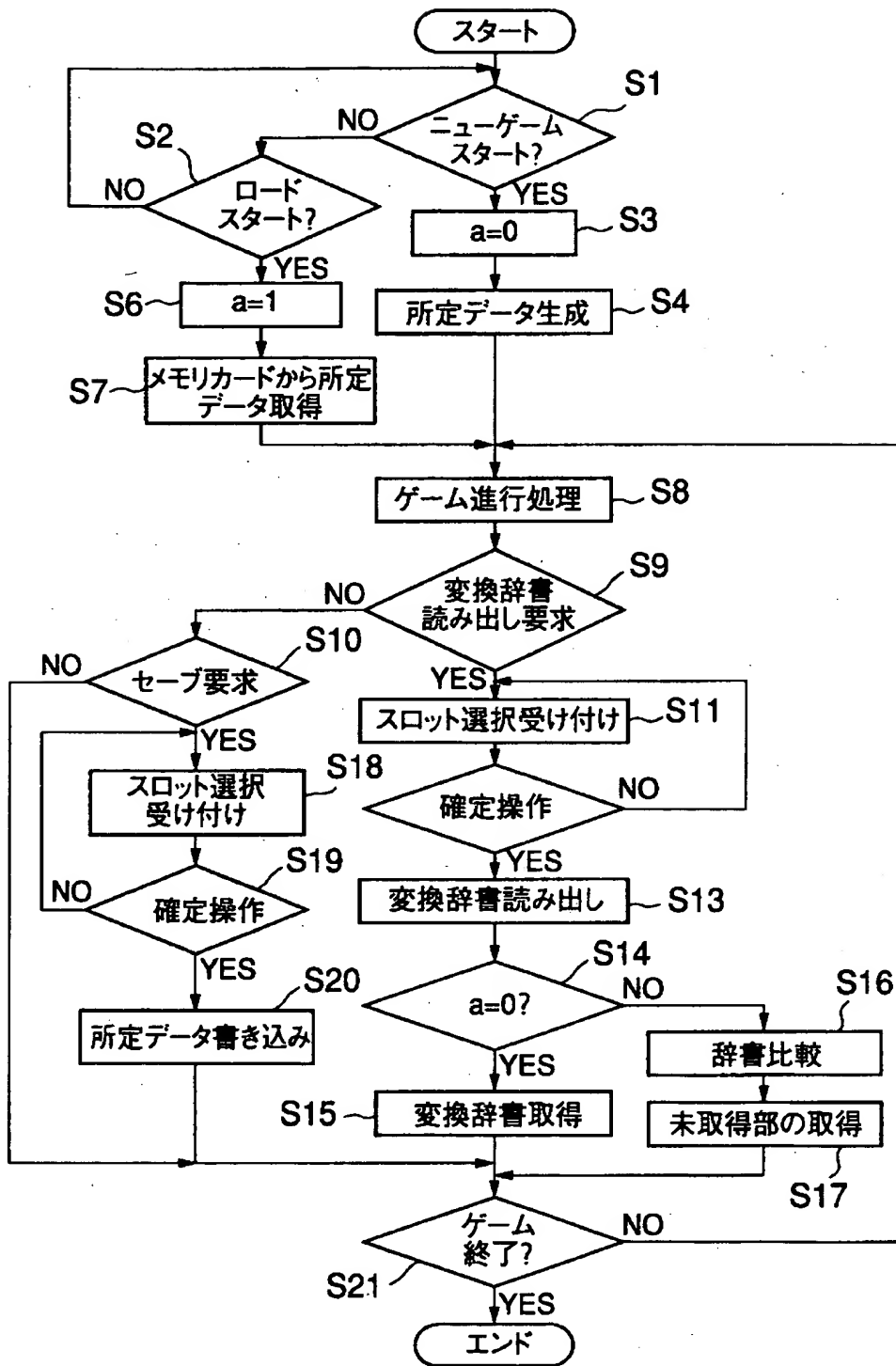
● 本体メインメモリ



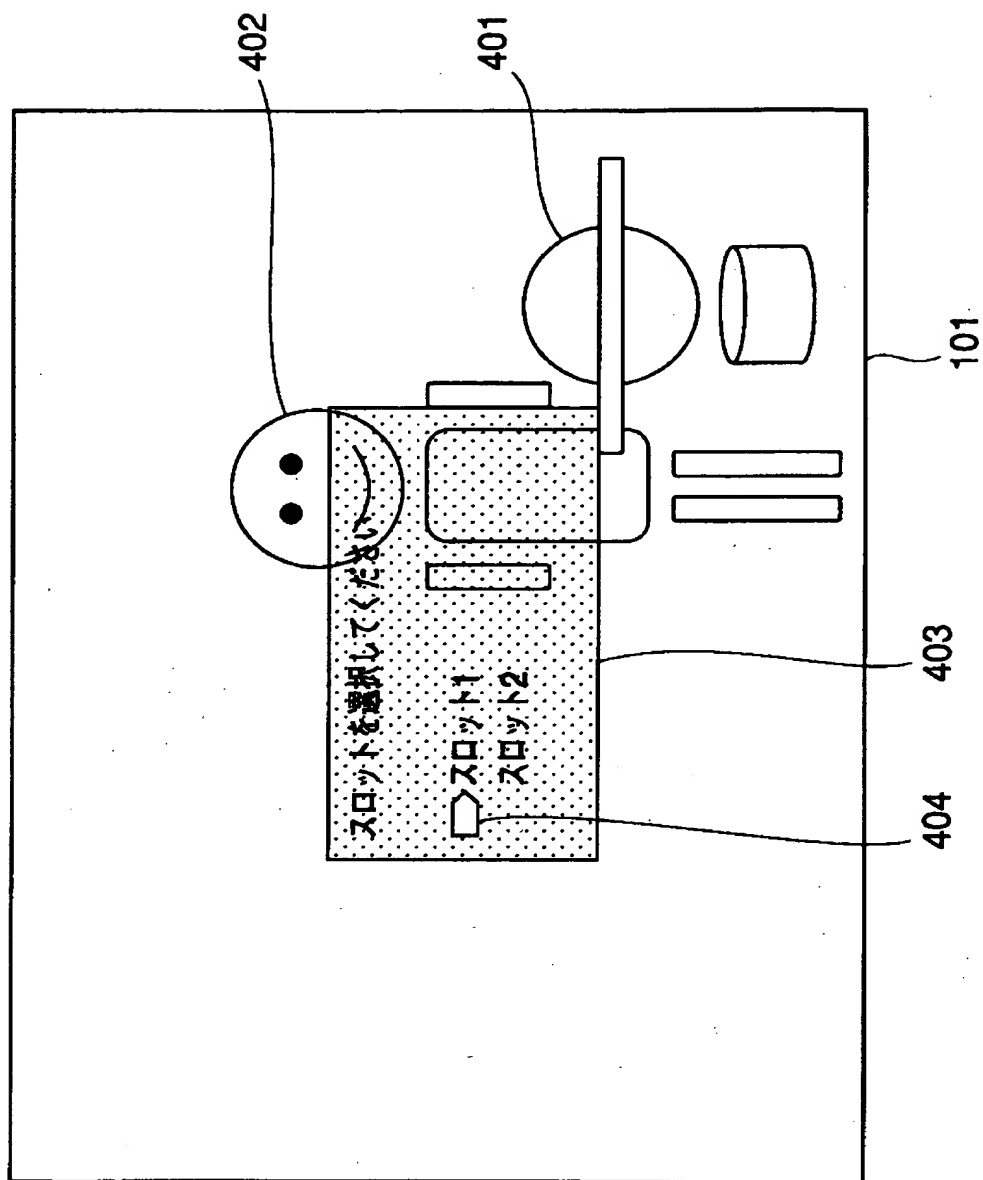
14

変換辞書データ

【図 3】



【図4】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 メモリカードを多目的に利用できるようにすると共に、効率的にゲームを進行させることができるようにし、興趣性の低下を防止する。

【解決手段】 ニューゲームスタートの場合は、セーブデータの変換辞書データの内の一つを選択し、その選択した変換辞書データと他の変換辞書データとを比較し、この比較結果から差異がある部分を未取得部分と判定し、その部分のデータを他の変換辞書データから取得して新たな変換辞書データとしてRAM 14の所定の領域に格納する。また、ロードスタートの場合は、ゲーム開始時にロードしたセーブデータの辞書変換データと、メモリカード31のそれぞれの変換辞書データとを比較し、この比較結果から差異がある部分を未取得部分と判定し、その部分のデータをメモリカード31のそれぞれの変換辞書データから取得して新たな変換辞書データとしてRAM 14の所定の領域に格納する。

【選択図】 図3

特 2001-199990

認定・付加情報

特許出願の番号	特願 2001-199990
受付番号	50100957427
書類名	特許願
担当官	第二担当上席 0091
作成日	平成13年 7月11日

<認定情報・付加情報>

【提出日】	平成13年 6月29日
-------	-------------

次頁無

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [391049002]

1. 変更年月日	1995年 9月25日
[変更理由]	住所変更
住 所	東京都目黒区下目黒1丁目8番1号
氏 名	株式会社スクウェア